

**ALIH WAHANA RELIEF CERITA BINATANG  
DI CANDI SOJIWAN KE DALAM FILM ANIMASI  
SEBAGAI PENDIDIKAN BUDI PEKERTI BAGI ANAK**

**LAPORAN PENELITIAN TERAPAN**



**Ketua**

Dr. Dra. Tatik Harpawati, M.Sn  
NIP/NIDN: 196411101991032001/0010116412

**Anggota**

Ranang Agung Sugihartono  
NIP/NIDN: 197111102003121001/0010117110

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2018  
Tanggal 14 Agustus 2019  
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset,  
Teknologi, dan Pendidikan Tinggi  
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan  
Nomor 122255/IT6.I/PL/2019

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA**

**Oktober 2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Alih Wahana Relief Cerita Binatang Candi Sojiwan ke dalam Film Animasi sebagai Pendidikan Budi Pekerti bagi Anak

### Peneliti

a. Nama Lengkap : Dr. Dra. Tatik Harpawati, M.Sn.  
 b. NIP/NIDN : 196411101991032001  
 c. Jabatan Fungsional : Lektor  
 d. Pangkat/Golongan : Penata Tk. I/III d  
 e. Program Studi : Pedalangan  
 f. No HP : 082225561077  
 g. Alamat Surel (e-mail) : tatwati@yahoo.com

### Anggota peneliti

a. Nama Lengkap : Ranang Agung Sugihartono  
 b. NIP : 19711110 200312 1 001  
 c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
 d. Pangkat/Golongan : Pembina/IVa  
 e. Program Studi : Seni Rupa  
 h. No Hp : 081377350399  
 i. Alamat Surel (E-mail) : ranang@isi-ska.ac.id

Lama Penelitian : 3 bulan

Biaya penelitian : Rp. 16.500.000 (Enam belas juta lima ratus ribu rupiah)

Surakarta, Oktober 2019

Mengetahui,  
 Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Ketua Peneliti

Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn.  
 NIP. 196509141990111001

Dr. Dra. Tatik Harpawati, M.Sn.  
 NIP. 196411101991032001

Menyetujui

Ketua LPPMP ISI/Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum.  
 NIP. 196705271993031002

## KATA PENGANTAR

Laporan akhir penelitian terapan yang berjudul “Alih Wahana Relief Cerita Binatang Candi Sojiwan ke dalam Film Animasi sebagai Pendidikan Budi Pekerti bagi Anak” ini dapat diselesaikan atas berkat limpahan rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Penelitian ini dibiayai dari dana DIPA ISI Surakarta tahun anggaran 2019.

Laporan ini terbagi atas IV Bab. Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang dan permasalahan. Bab II berupa uraian metode yang digunakan dalam menyusun film animasi berbasis relief cerita binatang di Candi Sojiwan dan luaran yang ditargetkan. Bab III mengetengahkan Hasil Pembahasan yang berupa animasi relief binatang di Candi Sojiwan dan naskah film animasi berjudul “Gaga dan Bingo”. Bab IV berupa kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

Penelitian ini dapat diselesaikan atas dukungan dari berbagai pihak. Rasa terima kasih pertama kali diucapkan kepada narasumber Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc yang telah banyak memberikan masukan dan arahan terkait dengan materi relief cerita binatang. Kepada Bapak Drs. Yudhi staf ahli purbakala bagian konservasi Candi Borobudur yang telah banyak menunjukkan relief-relief binatang kepada tim peneliti. Ibu Dra. Istiyarti, M.Pd sebagai narasumber yang telah banyak memberikan penjelasan terkait dengan nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam relief.

Terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Teguh, Shandhy, dan Ian Taufik yang telah banyak membantu dalam desain gambar, animasi, serta pengeditan naskah film animasi yang bersumber dari relief cerita binatang di Candi *Sojiwan*.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISI Surakarta selaku pemberi dana Penelitian Terapan. Terima kasih disampaikan kepada ketua LPPMPP dan staf yang

telah membantu dalam penyelesaian administrasi.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah memberi kesempatan dan menyediakan sarana serta prasarana sehingga penelitian ini dapat terwujud. Semoga amal kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan tersebut mendapatkan imbalan yang pantas dari Allah SWT.

Laporan akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti menerima saran dan kritik. Semoga laporan akhir penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, dosen seni, guru PAUD, Taman Kanak-Kanak, *guide* pariwisata candi, serta pemerhati seni.



Surakarta, Oktobert 2019

Ketua Peneliti

Tatik Harpawati



## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	v
Abstrak.....	1
 BAB I      PENDAHULUAN .....	2
1.1. Latar Belakang .....	2
1.2. Tujuan dan Urgensi Penelitian.....	4
 BAB II.     TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1. State of the Art .....	5
2.2. Roadmap Penelitian.....	7
 BAB III.    METODE PENELITIAN.....	9
3.1. Lokasi Penelitian .....	9
3.2. Sumber Data.....	9
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	9
3.4. Proses Penciptaan.....	10
 BAB IV.    HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
4.1. Relief Candi Sojiwan.....	13
4.2. Relief Sebagai Ide Animasi.....	15
4.3. Pengembangan Relief Menjadi Desain Karakter.....	17
4.4. Naskah Cerita “Gaga dan Bingo”.....	19
 BAB V.     KESIMPULAN.....	23



## ABSTRAK

Penelitian ini untuk menciptakan animasi sebagai alih wahana dari relief cerita binatang khususnya kambing dan gajah di Candi Sojiwan untuk diterapkan sebagai pendidikan budi pekerti bagi anak. Model animasi berbasis relief cerita binatang di Candi Sojiwan bermanfaat untuk menghidupkan kembali relief cerita yang sudah tidak dikenali oleh anak-anak sebagai kearifan lokal budaya bangsa. Dengan mengalihwahanakan relief cerita binatang ke dalam bentuk animasi maka pesan pendidikan budi pekerti diharapkan dapat didesiminasikan kepada generasi muda.

Metode penciptaan dan penyajian: (1) eksplorasi ide dan gagasan untuk penciptaan kreasi animasi berbasis relief cerita binatang; (2) perancangan model untuk menemukan desain animasi dengan pendekatan alihwahana; dan (3) penyajian hasil penciptaan karakter animasi guna mempermudah penyampaian pesan pendidikan budi pekerti bagi anak untuk memperkuat karakter generasi muda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) relief Candi *Sojiwan* yang mayoritas berbentuk binatang potensial untuk dijadikan referensi bagi kreasi animasi dan sarat dengan nilai moral yang bagus untuk edukasi anak-anak; 2) desain karakter animasi tokoh Gaga dan Bingo yang bersumber dari bentuk gajah dan kambing tampak kekhasannya.

**Kata kunci:** alih wahana, relief binatang, animasi, budi pekerti, Sojiwan.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

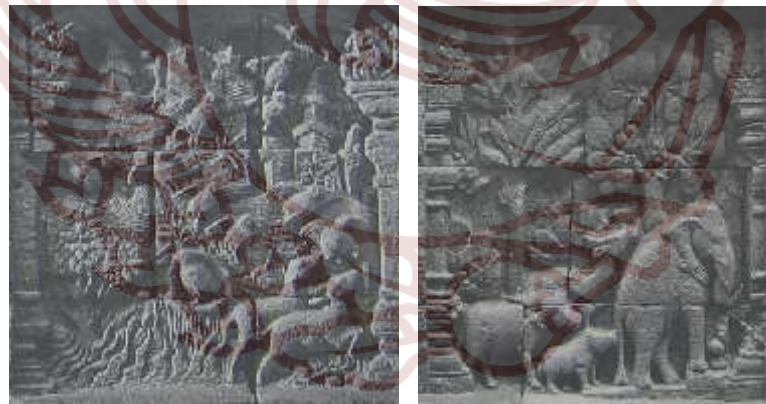
#### ***1.1. Latar Belakang***

Candi-candi peninggalan periode klasik Jawa Tengah dan Jawa Timur merupakan bangunan megah yang menyimpan banyak informasi tentang gambaran manusia masa itu. Candi merupakan sumber otentik mengenai sejumlah aspek kehidupan meliputi politik, sosial, budaya, dan religi masa lalu. Gambaran otentik tersebut pada umumnya terlihat pada pahatan relief yang biasanya menghiasi bangunannya. Relief adalah suatu lukisan yang dipahatkan pada sebuah bidang yang berlatar belakang dimensi, baik yang dikesankan oleh pertolongan proyeksi maupun perspektif pada latar belakang itu sendiri (Pringgodigdo, 1973: 1123).

Relief cerita merupakan salah satu media yang digunakan seniman untuk menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat antara lain berupa cerita yang mengandung nilai-nilai keagamaan, kepahlawanan, dan kasih sayang. Pesan-pesan tersebut dapat ditangkap dengan baik oleh konsumen seni apabila dalam memahatkan relief dibuat bentuk-bentuk komunikatif (Kusen 1985: 5). Perlu diketahui, bahwa sebelum terpahatkan menjadi relief, banyak cerita yang terlebih dulu sudah populer melalui karya sastra, misalnya cerita Ramayana, Arjunawiwaha, Jataka, Tantri, dan sebagainya. Pesan-pesan yang terkandung dalam relief cerita biasanya berupa pendidikan moral bagi masyarakat pada masa itu, namun tidak menutup kemungkinan dapat juga sebagai pendidikan moral masyarakat masa kini, terutama generasi muda. Sebagaimana pendapat Pramono Atmadi (1979: 198) bahwa ungkapan pada relief candi mempunyai hubungan yang erat dengan unsur yang ada dalam masyarakat, baik unsur yang ada dan hidup di masa lampau maupun unsur yang ada dan hidup dalam masyarakat saat ini.

Sumber cerita dipilih dari relief cerita binatang di Candi Sojiwan yang terletak kira-kira 2 kilometer sebelah selatan Candi Prambanan, Klaten, Jawa

Tengah. Candi Sojiwan atau juga disebut Sajiwan berlandaskan agama Budha. Candi ini didharmakan kepada Rakriyan Sanjiwana atau Sri Pramowardhani, anak Samaratungga yang menikah dengan Rakai Pikatan (Soetarno, 2005:65). Beberapa relief cerita binatang menghiasa dinding candi, di antaranya lukisan kera sedang menaiki punggung buaya (*Kera dan Buaya*) dan kura-kura yang sedang diterbangkan dua ekor angsa (*Angsa dan kura-kura*). Dalam penelitian terapan ini dipilih relief yang menggambarkan persahabatan kura-kura dan angsa atau *Angsa dan Kura-kura*. Di dalam cerita ini terkandung pesan moral adanya sikap saling membantu memberikan pertolongan kepada siapa saja yang membutuhkan bantuan atau pertolongan. Di samping itu, juga ada pesan moral berupa sikap memegang teguh akan janji yang telah diucapkan. Relief cerita binatang ini bersumber dari kitab *Tantri Kamandaka* yang berbahasa Jawa Kuna (Mardiwarsito, 1983:7). Berikut beberapa panil relief cerita binatang yang mengandung nilai edukasi.



Gambar 1. Relief yang mengandung nilai edukasi (BNPB Jateng, 2007)

Penciptaan film animasi sebagai bentuk alih wahana cerita berbasis relief binatang *Angsa dan Kura-kura* di Candi Sojiwan didasarkan atas: (1) cerita yang disajikan mengandung nilai pendidikan budi pekerti; (2) disajikan dalam bahasa Indonesia agar mudah dipahami anak-anak; (3) banyak mencipta tokoh binatang agar menarik bagi anak-anak; (4) gerak animasi dibuat atraktif; (5) aransemen musik banyak dipilih dari lagu anak-anak; dan (6) penggunaan *sound effect* untuk mempertegas suasana dan peristiwa. Kreasi film animasi ini dimaksudkan sebagai

media penanaman nilai-nilai budi pekerti kepada generasi muda sekaligus menghidupkan kembali cerita kearifan lokal yang sudah mulai dilupakan.

### ***1.2. Tujuan dan Urgensi Penelitian***

Tujuan utama penelitian ini adalah mencipta dan menyajikan film animasi sebagai bentuk alih wahana yang bersumber dari cerita relief binatang *Angsa dan Kura-kura* di Candi Sojiwan untuk menanamkan nilai budi pekerti kepada generasi muda penerus bangsa. Cerita *Angsa dan Kura-kura* yang mengandung pesan sikap suka menolong dan memegang teguh pada janji dialihwahanakan dalam sebuah kemasan film animasi berbahasa Indonesia agar mudah dipahami dan dimengerti oleh anak-anak. Lebih lanjut, muatan nilai budi pekerti dapat tertanam di hati mereka sehingga selalu ada dalam ingatannya sebagai pedoman bertingkah laku.

Kreasi film animasi berbasis relief cerita binatang *Angsa dan Kura-kura* di Candi Sojiwan ini berkontribusi terhadap pembentukan karakter anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Hasil penciptaan film animasi yang bersumber dari relief *Angsa dan Kura-kura* ini, lebih lanjut dapat digunakan sebagai media ajar bagi pembelajaran muatan lokal di sekolah PAUD maupun Sekolah Dasar.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *State of the Art*

Berbagai alih wahana terkait dengan penciptaan karya berbasis relief selalu mengalami perubahan dan perkembangan. Komik cerita binatang berbasis relief candi Borobudur telah diterbitkan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah tahun 2013 berjudul: (1) *Kelinci yang Dermawan* dan (2) *Pesona Rusa dan Mimpi Sang Permaisuri*.



Gambar 2. Kelinci yang dermawan  
(Sumber: DikBud Jawa Tengah, 2013)

Pada tahun 2015 dan 2016 tim peneliti dari ISI Surakarta, Titin Masturoh, Ana Rosmiati, dan Trisno Santosa membuat komik berbasis relief cerita binatang dari Candi Borobudur. Mereka berhasil membuat 5 judul komik, yaitu *Raja Kera dan Mangga Ajaib*, *Burung Puyuh*, *Raja Ikan*, dan *Kerbau yang Berkulit Hitam*.



Gambar 3. Si Mungi Burung Puyuh  
(Sumber: Titin Masturoh, dkk, 2016)



Gambar 4. Raja Kera dan Mangga Ajaib  
(Sumber: Titin Masturoh, dkk, 2015)

Kiranya masih banyak jenis dan bentuk penciptaan berbasis relief cerita binatang untuk konsumsi anak-anak. Hanya saja, penelitian yang akan dilakukan ini memiliki aspek kebaharuan dalam hal luaran yaitu film animasi dengan memperhatikan *sound effect* dari musik campuran diatonik dan pentatonik, disajikan dengan bahasa Indonesia sebagai media interaktif sehingga pendidikan budi pekerti secara signifikan mudah dipahami oleh anak-anak.

## 2.2. Roadmap Penelitian

Tim peneliti telah melakukan penelitian-penelitian dengan luaran berupa hasil karya cipta naskah cerita berbasis relief dan karya sastra, naskah lakon wayang, pertunjukan wayang, dan animasi. Tatik Harpawati (Ketua Peneliti) bersama Mulyanto, dan Sunarto pernah meneliti lakon-lakon dalam pertunjukan wayang *Golek Menak* yang bersumber dari *Serat Menak* dengan judul “Transformasi Serat Menak dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak” (2008 dan 2009). Penelitian ini mengkaji perubahan wahana dari cerita yang dituangkan dalam karya sastra *serat* menjadi sebuah lakon pertunjukan. Hasil penelitian berupa 32 naskah lakon *Wayang Golek* yang bersumber *Serat Menak* dan model-model *setting*, alur, dan penokohan dalam pertunjukan wayang *Golek Menak* sebagai hasil transformasi dari *Serat Menak*. Lakon yang berhasil disusun: *Lahire Umar Amir*, *Teluke Umarmadi*, *Bedhahe Negara Yahman*, *Boyongan Dewi Muninggar*, *Umarmadi Ngemis*, *Banokamsi Lena*, *Adaninggar Kelaswara*, *Jayengrana Kluwat*, dan lain-lain. Tahun kedua menghasilkan model-model perwatakan tokoh dalam pertunjukan wayang *Golek* sebagai hasil alih wahana dari *Serat Menak*. Kebaruan penelitian ini adalah penyusunan naskah lakon *Wayang Golek*. Model penciptaan naskah dapat dipergelarkan oleh dalang siapa pun untuk kemudian dikolaborasikan dengan unsur-unsur pertunjukan lainnya, misalnya *sabet*, *catur*, dan iringan pakeliran.

Ketua peneliti (Tatik Harpawati) yang memiliki bidang keahlian bahasa dan sastra nusantara juga pernah meneliti dongeng anak-anak berbasis relief candi Borobudur dan cerita modern dengan judul “Perancangan Dongeng Anak Sebagai Media Pengembangan Karakter dan Kepribadian Siswa SD” (2009 dan 2010). Penelitian ini dilakukan bersama tim, Trisno Santosa dan Nanik Prihartanti menghasilkan karya cipta berupa naskah dongeng anak yang dipresentasikan kepada anak-anak SD guna mengembangkan karakter dan kepribadian mereka. Naskah dongeng yang dihasilkan memuat pendidikan budi pekerti yang harus ditanamkan sejak dini. Dongeng yang diciptakan selain murni fiksi, ada yang

bersumber dari relief cerita binatang yang ada di candi Mendhut, Prambanan, Sojiwan, dan Borobudur. Penelitian ini berhasil menyusun buku panduan praktik mendongeng dengan judul *Mendongeng itu Indah* terbitan ISI Press tahun 2010. Dalam buku ini dimuat panduan mendongengkan 10 cerita: Jabang Tetuka, Terjadinya Rawa Pening, Situ Bagendhit, Rara Jonggrang, Patih Tandra, Sang anoman, Sinta Ilang, Kera yang Baik Hati, Sepasang Angsa dan Kura-kura, dan Aku Anak Kota.

Anggota peneliti, Ranang AS telah meneliti “Studi Karakter Relief-Patung Antropomorfik pada Percandian Indonesia” (DIPA 2011). Artikelnya “Antropomorfisme dalam Kesenian Indonesia” dimuat Jurnal *CAPTURE* Vo.2 No.2 Juli 2011 ISSN (Online) 2338-428X. Selain itu, di bidang animasi, Ranang AS, meneliti “Penciptaan Animasi Kartun 2D Digital Berbasis Seni Pertunjukan Tradisi” (DIPA 2012). Artikelnya “Animasi Kartun 2D Berbasis Seni Pertunjukan Tradisi” diterbitkan Jurnal *BRIKOLASE* Vo.4 No.2 (2012) ISSN 2087-0795.

Penelitian ini akan menghasilkan film animasi berbasis relief cerita binatang di candi Sojiwan, yaitu *Angsa dan Kura-kura* yang memuat nilai pendidikan budi pekerti. Mengingat bahwa cerita ini tokoh-tokohnya adalah binatang maka diharapkan pesan nilai mudah ditangkap oleh anak-anak. Sikap suka menolong dan teguh pada janji harus ditanamkan sejak dini. Hal ini, bertujuan membangun mental generasi muda dalam upaya mencari salah satu solusi untuk mengatasi kerapuhan mental pada era disrupsi.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### ***2.1. Lokasi Penelitian***

Lokasi penelitian di wilayah Surakarta dan Klaten. Surakarta, tepatnya adalah Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta adalah tempat untuk menimba ilmu dan berkreasi di bidang seni kriya, rupa, desain, perfilman, dan komunikasi visual. Magelang, di Candi Borobudur dan Mendut tempat ditemukannya relief cerita binatang. Klaten adalah tempat ditemukannya banyak peninggalan candi masa Hindu dan Budha, di antaranya Candi Sojiwan. Di dinding candi ini, ditemukan sejumlah relief cerita binatang yang sarat dengan muatan pesan moral budi pekerti.

#### ***3.2. Sumber Data***

Sumber data yang digunakan: (1) artefak, yaitu relief cerita binatang di Candi Sojiwan, Klaten, Jawa Tengah; (2) pustaka, yang memuat tentang cerita relief, terutama relief binatang di candi-candi Jawa Tengah. Sumber ini diperoleh dari berbagai perpustakaan seperti: Perpustakaan ISI Surakarta, Museum Radya Pustaka Surakarta, Sana Pustaka Keraton Surakarta, Reksa Pustaka Pura Mangkunegaran Surakarta, Perpustakaan UGM Yogyakarta, Perpustakaan UNS Surakarta, dan Perpustakaan BPCB Jawa Tengah. (3) audio-visual, meliputi berbagai pertunjukan animasi yang didapat dari koleksi pribadi, sumber internet; dan (4) informasi narasumber, terdiri atas para arkeolog, kreator pertunjukan animasi, dan budayawan, misalnya: Timbul Haryono Klaten dan Istiyarti Dibud Jawa Tengah.

#### ***3.3. Teknik Pengumpulan Data***

Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka, observasi, wawancara, rekam audio visual, pemotretan, dan *focus group discussion* (FGD). Studi pustaka

digunakan untuk mengidentifikasi relief cerita binatang di candi Sojiwan. Wawancara mendalam didukung dengan rekam suara dilakukan terhadap narasumber utama untuk menggali vokabuler gerak, vokabuler bahasa, vokabuler musik, dan desain animasi. Teknik observasi untuk mengamati beberapa genre relief yang diperuntukkan sebagai wahana pengajaran serta berpeluang untuk dieksplorasi menjadi bentuk baru. Rekam audio-visual dan pemotretan untuk melengkapi data hasil observasi. Narasumber dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, seperti tingkat keahlian, daya ingat, kesehatan, dan kecakapan. Teknik *focus group discussion* untuk mendapatkan *feedback* dari *stakeholder* terhadap hasil rancangan animasi yang telah dihasilkan oleh peneliti.

#### **3.4. Proses Penciptaan dan Penyajian Karya**

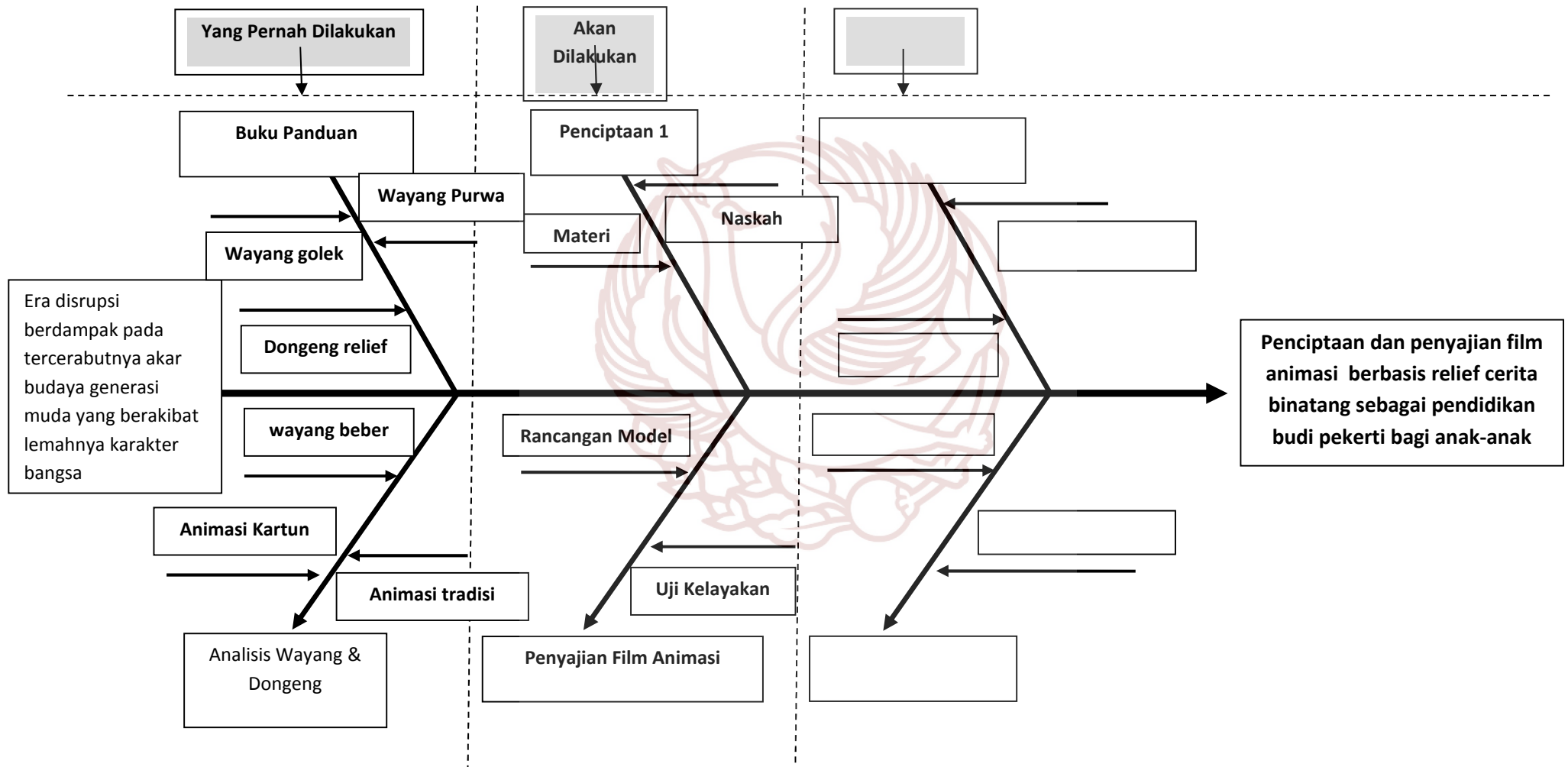
Proses penciptaan dan penyajian dilaksanakan dengan cara eksplorasi, perancangan, kreasi, dan presentasi. Pertama, eksplorasi dilakukan untuk menemukan materi utama terhadap alat dan bahan serta data-data yang telah ada. Materi tentang objek acuan relief cerita *Angsa dan Kura-kura* pada Candi Sojiwan menjadi fokus utama dari eksplorasi ini. Kedua, perancangan dilakukan untuk menemukan desain karakter animasi dan model pertunjukan animasi yang memiliki kebaruan dibandingkan model lama yang telah ada. Desain pertunjukan mengandung konsep gerak animasi dan ilustrasi musik film animasi. Berbagai konsep penataan panggung, pemilihan kosa kata, pengilustrasian musik, dan penataan suara serta efek cahaya digunakan sebagai dasar penciptaan animasi. Ketiga, kreasi film animasi untuk menemukan estetika film animasi yang bernilai tuntunan dan tontonan. Format film animasi yang dirasa menarik secara etis dan estetis ditemukan dengan cara berulang kali latihan dan evaluasi. Keempat, Kreasi judul baru yaitu “Gaga dan Bingo”. Kelima, presentasi dan *screening* animasi dilakukan di Lawang Jonjing Cafe di Solo, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil karya di hadapan publik khususnya di hadapan anggota Komunitas Animasi Solo Raya (Ansora); dan Kelima, pertunjukan animasi berjudul “Gaga dan Bingo” berbasis relief cerita binatang dipergelarkan di sejumlah Taman Kanak-kanak di wilayah Surakarta agar nilai-nilai pendidikan



yang terkandung di dalamnya dapat didesiminasikan secara luas kepada generasi muda.



## 3.1. Bagan Alir Penelitian



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Relief Candi Sojiwan

Candi *Sojiwan* memiliki beberapa relief pada dindingnya, di antaranya sebagai berikut.

##### 1. Relief Kera dan Buaya

Pada relief ini tampak seekor kera sedang duduk di atas punggung seekor buaya di sebuah sungai. Cerita pada relief ini bersumber dari Pali Jataka yang judulnya *Cumshumara-Jataka* (Kartini, 1984), yang mengisahkan seekor kera yang ingin menyeberang sungai dan bertemu buaya. Kera melihat air sungai yang tinggi sehingga tidak mungkin mampu menyeberanginya. Kebetulan ada seekor buaya yang mendekatinya. Kera meminta bantuan buaya untuk menyeberangkannya. Buaya menyanggupi permohonan si kera tetapi dengan satu syarat, setelah sampai di seberang buaya meminta hati kera sebagai upahnya. Hal itu dilakukan demi menyenangkan hati istrinya yang sedang hamil dan ngidam ingin makan hati kera. Sang kera berpikir terlebih dahulu baru kemudian menyatakan kesediaannya. Sang kera mengatakan bahwa hatinya tertinggal di pohon mangga yang tumbuh di seberang sehingga sang buaya harus menyeberangkannya terlebih dahulu baru kemudian mengambil hatinya. Buaya tidak mengetahui apa yang sedang direncanakan sang kera dan menyetujui permohonannya. Sang buaya berhasil menyeberangkan kera hingga sampai ke tepian. Segera kera melompat dan berpamitan kepada buaya untuk mengambil hatinya terlebih dulu. Buaya disuruh menunggu di tepi sungai. Sangat lama buaya menunggu sang kera yang tidak segera muncul, ketika hari sudah gelap maka buaya meninggalkan tempat tersebut sambil menggerutu karena mengetahui telah ditipu sang kera. Dari kejauhan sang kera mengamati perilaku buaya yang mondar mandir menunggu kedatangannya. Sang kera tersenyum karena dia telah berhasil mengelabui buaya dan selamatlah dirinya. Berikut relief binatang kera dan buaya di Candi Sojiwan.



Gambar 5. Relief Kera dan Buaya  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

## 2. Relief Garuda dan Kura-kura

Relief ini menggambarkan burung garuda terbang di atas, sementara di depannya tampak dua ekor kura-kura dan di belakangnya ada seekor kura-kura. Dari pose garuda terbang dengan sekuat tenaga, menggambarkan sebagai adegan garuda sedang balapan dengan kura-kura. Selain di Candi Sojiwan, relief ini dapat dijumpai di Candi Mendut. Berikut relief Garuda dan kura-kura di Candi Sojiwan.



Gambar 6. Relief Garuda dan Kura-kura  
(Foto: tim Peneliti, 2019)

Dalam kitab Tantri, diceritakan Garuda menjadikan kura-kura sebagai makanan, hingga hampir punah. Terbesit siasat kura-kura untuk mengajak adu cepat dengan Garuda dengan taruhan jika Garuda kalah maka Garuda harus berhenti memangsanya. Kura-kura mengatur strategi dengan menyuruh teman-temannya berjajar urut ke depan. Mereka harus bersembunyi di pasir. Pada saat Garuda hampir menyalip seekor kura-kura yang berada di urutan paling awal



(start) maka kura-kura tersebut akan memberikan aba-aba kepada kura-kura yang ada di depannya untuk segera muncul dan berlari, begitu seterusnya hingga sampai pada kura-kura yang sudah siap di garis finish. Dengan siasat seperti itu, akhirnya kura-kura bisa “memenangkan” lomba. Garuda kalah cepat karena kura-kura selalu tampak lebih dulu di depannya (Kartini, 1984). Kekalahan Garuda ini berarti menyelamatkan keturunan kura-kura sehingga tidak jadi punah.

## 2. Relief Kambing dan Gajah

Relief ini menggambarkan seekor kambing dan gajah. Cerita dalam relief ini mengisahkan seekor kambing yang tersesat karena terpisah dari kelompoknya. Kambing itu kebingungan dan berusaha mencari akal untuk bisa bertemu dengan kelompoknya dengan cepat. Tanpa arah kambing tersebut berjalan di tengah hutan. Di dalam perjalanannya, kambing bertemu dengan gajah. Dengan siasatnya, akhirnya gajah bersedia menolong dengan menggendongnya kembali ke kelompok kambing (Kartini, 1984). Gajah yang tinggi besar itu akhirnya rela mengalah dengan kambing yang lemah dan bersedia menolongnya.



Gambar 7. Relief Kambing dan Gajah  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

## 3. Relief Pemburu, Busur, Anak Panah dan Serigala

Relief ini menggambarkan seorang pemburu yang sedang istirahat, selain itu tampak juga busur, anak panah dan serigala di hadapannya. Dalam kitab Pancatantra, dikisahkan seorang pemburu bernama Bhairawa yang berburu di pegunungan Windhya. Dalam perburuannya ia berhasil membunuh kijang dengan

busur dan panah, ketika Bhairawa menggotong kijang, Bhairawa melihat seekor babi hutan yang melintas. Maka terjadilah pergulatan yang seru, antara hidup dan mati, namun akhirnya Bhairawa kalah dan mati tersandar pada pohon. Ketika serigala datang, merasa beruntunglah karena begitu banyak makanan yang siap disantap. Namun serigala mendahulukan memakan tali busur yang terbuat dari usus, dan ternyata tanpa disadarinya panah yang terpasang melesat menusuk mulutnya dan menjadikannya mati pula (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984).



Gambar 8. Relief pemburu, busur, anak panah dan serigala  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

#### 4. Relief Serigala, Ikan, dan Perempuan

Relief ini menggambarkan seekor serigala dengan posisi duduk namun kepalanya mendongak dan melihat ke depan, sementara ekornya menjuntai ke atas hingga belakang kepala. Di depan serigala terdapat air dengan banyak ikan. Pada sebelah kanan tampak seorang wanita tidak berpakaian sedang duduk dan tangan kanannya berusaha menangkap ikan. Cerita ini dapat dijumpai di Pancatantra (Kartini, 1984).

Singkat cerita, seorang wanita, isteri dari petani tua namun kaya raya. Ia merasa tidak bahagia, kemudian bertemu penyamun dan terpesona oleh kegagahannya. Ia bersedia mengikuti penyamun kemana pun agar bahagia, bahkan bersedia membawa serta kekayaan suaminya. Di tengah perjalanan, mereka bertemu sungai. Penyamun membujuk wanita untuk menyerahkan hartanya untuk diseberangkan melewati sungai, termasuk pakaian yang melekat di tubuhnya agar tidak basah. Namun, setelah menyeberang, penyamun menghilang tidak kembali. Wanita menjadi sangat malu, kehilangan harta dan kehormatan,



karena tidak mengenakan selembar kain pun di tubuhnya (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984).



Gambar 9. Relief perempuan, ikan, dan serigala  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

#### 5. Relief Gajah sedang mengamuk

Relief ini menggambarkan seekor gajah yang sedang memegang tangkai pohon dengan beberapa lembar daun. Cerita ini dapat dibaca pada Pancatantra dan juga Tantri (Kartini, 1984). Gajah digambarkan dengan posisi berdiri dengan kaki kiri diangkat, yang menandakan sedang mengamuk (marah).

Secara singkat, relief ini menceritakan seekor gajah sedang birahi, sedang berteduh di bawah pohon tamala, sementara udara sangat panas. Dengan marah gajah menarik-barik tangkai pohon tamala hingga patah. Kebetulan di tangkai itu bersarang burung beo/gereja, suami isteri yang sedang mengerami telurnya. Maka pecahlah telur tersebut dan membuat keduanya bersedih karena pupus sudah untuk mendapatkan anak. Kesedihan itu didengar oleh lalat, burung pelatuk, dan raja katak yang sama-sama merasakan kesewenang-wenangan gajah. Mereka sepakat untuk membalaskan kesedihan burung beo/gereja, dan berkat kerjasama itu, matilah gajah (Asdi S. Dipodjojo, Kartini, 1984). Binatang kecil-kecil tersebut kemudian bersatu melawan gajah yang besar dan persatuan itu membuat mereka kuat sehingga bisa mengalahkan gajah. Lalat memasuki telinga gajah, burung pelatuk mematok mata gajah, raja katak bertengger di tenggorokan gajah, dan semua kelompok binatang kecil itu menyerang bersama-sama dan akhirnya gajah menemui ajalnya.



Gambar 10. Relief gajah sedang mengamuk  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

#### 6. Relief Brahmana, Ketam, Ular, dan Gagak

Relief ini menggambarkan brahmana dari negara Patala yang bernama Dwijaiswara yang dalam perjalanannya menyelamatkan ketam bernama Astapada yang hampir mati kekeringan, dengan membawanya ke tepian sungai. Suatu ketika ketam mendengar siasat ular dan gagak yang ingin memangsa orang yang melewati hutan tersebut. Pada saat itu, kebetulan brahmana Dwijaiswara sedang berjalan-jalan ke hutan. Ketam merasa berhutang budi padanya. Maka ketam membujuk ular dan gagak untuk dipanjangkan lehernya agar mudah memangsa brahmana. Terbujuklah ular dan gagak, dan akhirnya mati karenanya (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984). Dengan siasatnya, akhirnya ular dan gagak terputus lehernya karena digeret dengan paksa oleh ketam- ketam.



Gambar 11. Relief brahmana, ketam, ular, dan gagak  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

## 7. Relief Kinnari

Relief ini menggambarkan seekor burung berkepala manusia, dalam istilah purbakala disebut Kinnara (Kartini, 1984). Kinnari digambarkan hanya kepala yang berbentuk manusia, sedangkan bagian yang lain tetap berbentuk burung baik sayap, kaki, maupun ekor. Adapun asesoris tampak pada bentuk kalung di lehernya. Sekelilingnya dipenuhi dengan ragam hias sulur-suluran.

Secara singkat kisahnya, dahulu kala sepasang kinnara dan kinnari di hutan yang damai dan bahagia. Tiba-tiba datang musibah, ada seorang raja yang menembak Kinnara sehingga mati. Tindakan raja itu mengandung maksud, bila Kinnara mati maka akan mudahlah ia mengambil Kinnari menjadi istrinya. Tetapi Kinnari tetap menolak maksud raja itu. Kinnari terus-menerus berdoa kepada Dewa Caka agar dipertemukan kembali dengan suaminya. Dewa mengabulkan doanya, maka dihidupkannya kembali Kinnara dan hidup bahagia dengan istrinya, Kinnari (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984). Sikap tidak putus asa dari Kinnari menjadikan dia mendapatkan apa yang dia inginkan, yaitu bersatu kembali dengan suaminya.



Gambar 12. Relief Kinnari  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

## 8. Relief Bharanda

Relief Candi Sojiwan ini menggambarkan dua orang dan diantara keduanya terdapat seekor burung. Orang yang satu menghadap kepada orang di sebelah kiri, dan sebaliknya. Keduanya digambarkan sedang bercengkerama satu dengan lainnya. Relief dengan cerita semacam ini juga dijumpai di Candi Mendut, namun dengan penggambaran yang sedikit berbeda.



Relief ini menceritakan seekor burung yang bernama Bharanda, ia berbadan satu tetapi mempunyai kepala dua buah. Pada suatu ketika kepala yang satu mendapat makanan yang enak. Kepala yang lain meminta sedikit, tetapi kepala yang mendapat makanan enak tidak mau memberinya, dengan alasan nanti juga masuk perut yang sama juga. Perbuatan itu terjadi berulang-ulang dan akhirnya kepala yang satunya merasa sakit hati. Timbullah niat jahatnya, yaitu memakan racun hingga menyebabkan si Bharanda menemui ajalnya (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984). Sikap kurang perhatian dan egois dari seseorang yang bersaudara menyebabkan kerugian apabila mereka tidak bisa rukun dan saling memahami.



Gambar 13. Relief Bharanda  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

## **B. Relief sebagai Ide Animasi**

Berdasarkan sejumlah relief yang diobservasi di atas, fokus penelitian pada relief kambing dan gajah yang diangkat menjadi animasi. Relief ini mengisahkan seekor kambing yang tersesat karena terpisah dari kelompoknya. Di tengah perjalanan, kambing bertemu dengan gajah. Dengan siasatnya, akhirnya gajah bersedia menolong dengan menggendongnya dan diantarakan ke kelompok kambing (Kartini, 1984).



Gambar 14. Relief kambing dan gajah  
(Foto: Tim Penliti, 2019)

Keduanya sama-sama binatang, tidak ada penggambaran bentuk manusia dalam relief tersebut. Pemilihan relief tersebut dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Kedua binatang memiliki bentuk yang tampak cukup kontras, kambing berukuran kecil sementara gajah bentuknya besar dan tinggi. Kambing telinganya kecil, dan gajah bertelinga besar. Selain itu, kambing bertanduk, sedangkan gajah bertaring dan berbelalai.
- b. Kedua binatang memiliki karakter yang kontras juga, kambing memiliki pembawaan yang lincah, gerakannya gesit, berisik (mengembek), dan mudah kebingungan. Sementara itu, gajah memiliki pembawaan yang kalem, gerakannya pelan, dan jarang bersuara, dan tenang.

Kambing yang dijadikan referensi adalah *kambing Kacang*. *Kambing Kacang* merupakan kambing asli Indonesia (Permatasari, 2013). Kambing Kacang yang ada di Indonesia diduga berasal dari India muka yang dibawa oleh orang Hindu ke Indonesia ratusan tahun lalu sehingga sering disebut juga dengan kambing Jawa atau kambing lokal (Natasasmita, 1980).

Tubuh *kambing kacang* relatif kecil, kepala ringan dan kecil, telinga pendek dan tegak lurus mengarah ke atas depan (Murtidjo, 1993). *Kambing kacang* dapat memiliki warna tunggal, yakni coklat, putih, dan hitam, namun adakalanya warna kombinasi di antara ketiganya. Pertimbangan lain adalah jenis kambing ini banyak dijumpai di Jawa Tengah.



Gambar 15. Kambing Kacang  
(Sumber: [http://www.bertaniorganik.com/wp-content/uploads/2019/01/Screenshot\\_533.png](http://www.bertaniorganik.com/wp-content/uploads/2019/01/Screenshot_533.png), diakses 30/10/2019)

Gajah yang dijadikan referensi adalah gajah Sumatera, dengan nama ilmiah *Elephas Maximus Sumatranus*. Gajah Sumatera juga masuk dalam satwa dilindungi menurut Undang-Undang No 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Gajah Sumatera mempunyai ukuran tinggi badan sekitar 1,7-2,6 meter. Jika dibandingkan dengan Gajah Afrika, ukuran Gajah Sumatera lebih kecil ([wwf.or.id](http://wwf.or.id), diakses 28/10/2019).

Gajah Sumatera memiliki ciri khas tertentu, terutama bila diamati dari bentuk fisiknya. Ciri-ciri gajah Sumatera secara umum adalah (<https://programs.wcs.org/>):

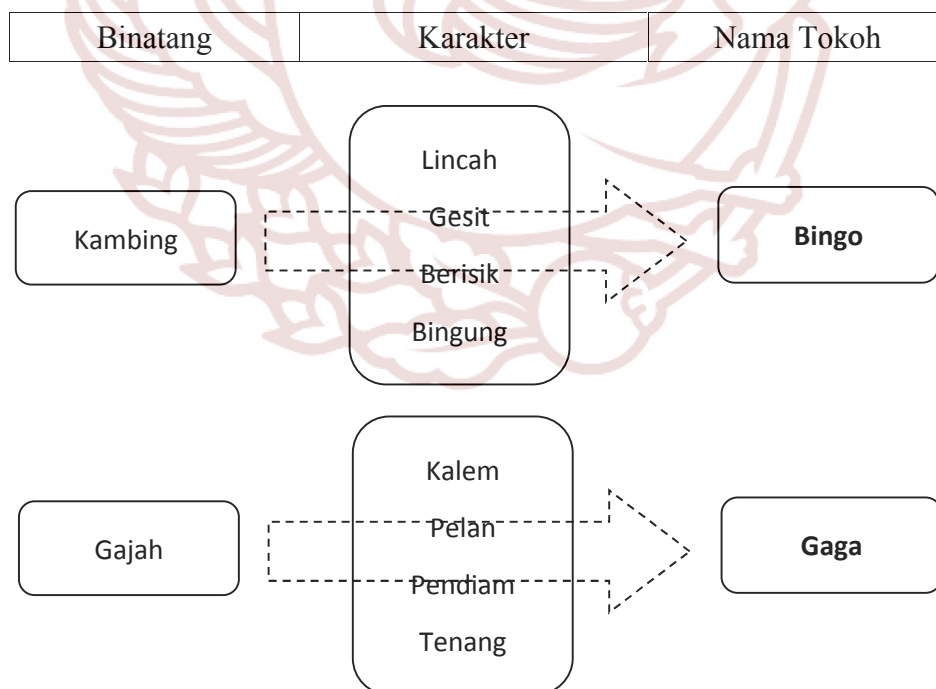
- a. Bobot gajah Sumatera sekitar 3-5 ton dengan tinggi 2-3 meter.
- b. Kulitnya terlihat lebih terang dibanding gajah Asia lain dan di bagian kupingnya sering terlihat depigmentasi, terlihat seperti flek putih kemerahan.
- c. Hanya gajah jantan yang memiliki gading yang panjang. Pada betina, kalau pun ada gadingnya pendek hampir tidak kelihatan. Berbeda dengan gajah Afrika, keduanya jantan dan betina sama-sama mempunyai gading.
- d. Ciri mencolok lainnya ada pada bagian atas kepala. Gajah Sumatera memiliki dua tonjolan sedangkan gajah Afrika cenderung datar.
- e. Keping gajah Sumatera lebih kecil dan berbentuk segitiga sedangkan gajah Afrika kupingnya besar dan berbentuk kotak.
- f. Gajah Sumatera memiliki 5 kuku di kaki bagian depan dan 4 kuku di kaki belakang.





Gambar 16. Gajah Sumatera  
(Sumber: [https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah\\_sumatera/](https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/)  
WWF/Cede Prudente, diakses 30/10/2019)

Dengan berdasarkan pada pertimbangan tersebut, kemudian dirancang konsep karakter/penokohan binatang ters untuk desain karakter animasi. Kambing menjadi tokoh animasi Bingo dan Gajah menjadi tokoh animasi Gaga. Penyejajaran itu terlihat dalam taele berikut.



### C. Pengembangan Relief menjadi Desain Karakter

Dengan mengacu pada konsep desain karakter Gaga dan Bingo di atas, kemudian divisualkan ke dalam bentuk gambar sketsa. Desain karakter divisualkan dalam berbagai sudut pandang. Pada visualisasi pertama, dihasilkan gambar yang realistis bentuk gajah dan kambing. Hasil ini tidak sesuai dengan kebutuhan karakter animasi yang bentuknya sederhana namun khas.



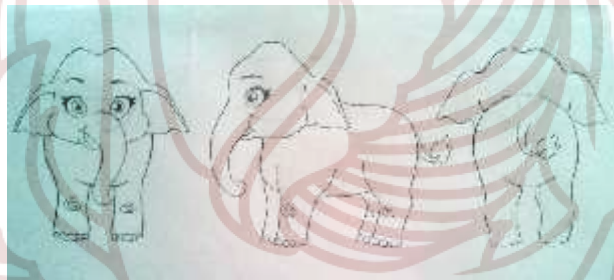
Gambar 17. Karakter Gaga dan Bingo (gambar awal)  
(Skesta: Tim Peneliti, 2019)

Gambar tersebut kemudian disempurnakan dengan lebih sederhana bentuknya. Penyederhanaan ini diimbangi dengan penguatan kekhasan karakter pada bagian tertentu dari bentuknya. Misalnya pada kaki, hidung, mulut, dan telinga. Selain itu, dimasukkan unsur manusia ke dalam bentuk itu, yang tampak pada bentuk mata. Kedua bentuk mata kambing dan gajah dibuat sebagaimana bentuk mata manusia. Mata keduanya berbentuk bulat oval dan memiliki pupil mata menyerupai mata manusia pada umumnya.

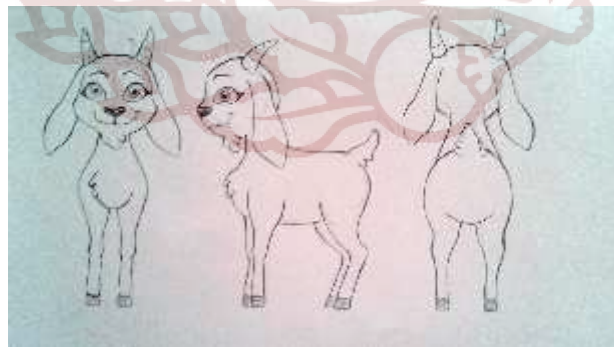


Gambar 18. Karakter Gaga dan Bingo  
(Skesta: Tim Peneliti, 2019)

Setelah dihasilkan sketsa final, langkah selanjutnya adalah memvisualkan dalam berbagai sudut pandang (depan, samping, dan belakang). Hal ini diperlukan agar memudahkan desainer karakter dalam membentuknya dalam 3 dimensi (3D).

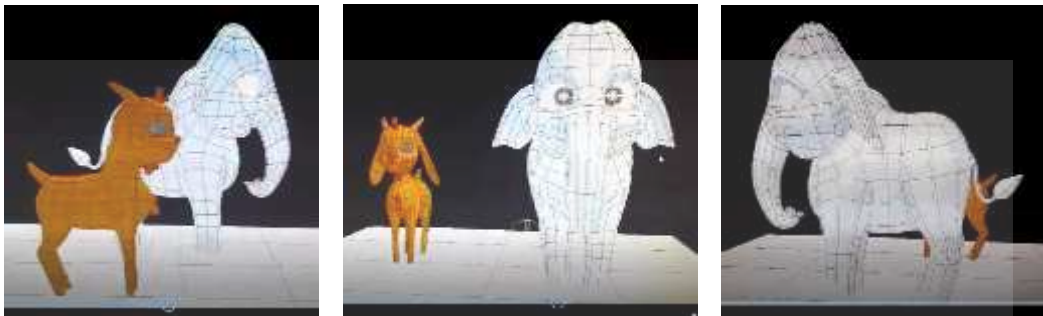


Gambar 19. Karakter Gaga (tampak berbagai *angle*)  
(Skesta: Tim Peneliti, 2019)



Gambar 20. Karakter Bingo (tampak berbagai *angle*)  
(Skesta: Tim Peneliti, 2019)

Berdasar pada konsep desain karakter tersebut di atas, selanjutnya divisualkan desain karakter ke dalam bentuk 3 dimensi dengan software 3DS MAX.



Gambar 21. Gambar rangka *polygon* karakter Gaga dan Bingo  
(Desain: Tim Peneliti, 2019)

#### D. Desain Karakter Animasi

Selanjutnya model rangka diberi permukaan (*surface*), untuk menyempurnakan bentuk karakter tokoh Gaga dan Bingo. Visualisasi karakter tersebut tampak pada gambar dari beberapa sisi/sudut pandang.



Gambar 22. Karakter kambing dan gajah tampak depan  
(Desain: Tim Peneliti, 2019)



Gambar 23. Karakter kambing dan gajah tampak samping kanan  
(Desain: Tim Peneliti, 2019)



Gambar 24. Karakter kambing dan gajah tampak samping kiri  
(Desain: Tim Peneliti, 2019)





Gambar 25. Karakter kambing dan gajah tampak belakang  
(Desain: Tim Peneliti, 2019)

Kedua karakter sudah tampak kekhasan masing-masing yang kontras secara visual. Hal itu, perlu didukung dengan kontras pada aksi, baik gerakan, perilaku, dan dialog, sehingga karakter tokoh Gaga dan Bingo semakin komprehensif.

Berdasarkan gambar-gambar animasi Gaga dan Bingo tersebut kemudian mulai disusun naskah cerita untuk dapat dimengerti jalan ceritanya oleh anak-anak ketika dituangkan dalam bentuk film animasi.

### **E. Naskah cerita “GAGA DAN BINGO”**

#### **SCENE 1**

(Pemandangan hutan rimbun. Pan to segerombolan kambing yang riang namun waspada)

Narator: Di suatu hutan, hiduplah seekor kambing bernama Bingo. Bingo hidup bahagia bersama kawanannya. Mereka bekerja sama saling bahu-membahu untuk menyelesaikan tugas sehari-hari, dan membagi tugas secara adil. Sebagai kawanannya kambing, tentunya hidup di hutan yang penuh binatang-binatang buas tidaklah

mudah. Mereka harus menghindar dari terkaman singa, lari kencang saat dikejar serigala kelaparan, dan menghindar dari ular yang mencari mangsa.

(Scene berubah, nerangsur-angsur hutan yang hijau tampak mulai cokelat gersang. Daun-daun layu dan sebagian pohon meranggas)

## SCENE 2

(Gerombolan kambing tampak berdebat dan saling dorong di pinggir sungai. Lalu satu per satu, mereka berjingkat-jingkat memasuki air yang dangkal mongering. Menyeberang sungai)

Narator: Suatu siang di musim kemarau, kawanannya itu memutuskan untuk mencari makan ke seberang sungai. Wilayah yang sama sekali tidak mereka kenal. Mereka sadar bahaya mungkin mengintai. Namun kekeringan yang melanda hutan menyebabkan rerumputan hijau yang lezat semakin berkurang jumlahnya. Mereka harus mencari lebih jauh lagi ....

## SCENE 3:

(Hutan seberang yang masih hijau. Saat kamera mulai bergerak memasuki hutan, tampak binatang ‘menyeramkan’. Penggambaran gajah yang berlebih-lebihan, sehingga para gajah tersebut tampak brutal,kejam, menyeramkan)

(Hanya ada satu hal yang berbeda dengan keadaan di daerah seberang sungai, yaitu di sana adanya keberadaan hewan yang disebut gajah. Kawanannya kambing tersebut sering mendengar dari hewan-hewan lainnya bahwa gajah adalah makhluk mengerikan yang sangat besar, berkulit tebal, suaranya besar, dan punya hidung panjang yang aneh. Serta-merta mereka menyimpulkan, pastinya gajah adalah hewan jahat pemakan daging yang menjadi ancaman terbesar bagi para kambing.)

#### SCENE 4

(Adegan berubah ke situasi malam. Hujan lebat tiba-tiba turun diiringi Guntur menggelegar. Kawanan kambing terperanjat dan tercerai-berai mencari tempat perlindungan)

Narator: Malam itu, hujan lebat. Bingo si Kambing terpisah dari kawanannya. Dia tahu kalau dia tersesat, namun tidak tahu harus bagaimana. Semua binatang lainnya tidak muncul, dan Bingo mulai ketakutan. Ia gemetar, sabil celingukan.

Bingo: Aduh, bagaimana ya? Di mana teman-temanku lainnya?

[Bingo memandang ke dalam kelamnya hutan. Lalu dari balik bayang pepohonan, muncul sebuah siluet dari kejauhan, tidak jelas karena gelap dan hujan]

Bingo: [Berpikir dalam hati] Siapa itu? Apa dia temanku? Jika bukan, bagaimana kalau aku tanyai dia?

#### SCENE 5

(Sosok itu mendekat. Tampak hewan yang besar sekali, dengan taring panjang runcing melengkung, dan punya hidung panjang yang aneh. Hewan tersebut tampak seperti raksasa saat mulai mendekat ke arah Bingo)

#### SCENE 6

(Mata Bingo membulat. Ia ketakutan. Kambing kecil itu menyadari bahwa binatang yang besar tersebut adalah seekor gajah. Maka tanpa berpikir panjang Bingo berlari menjauh)

Gaga (si gajah): Tunggu! Kamu mau ke mana?

(Tapi Bingo tidak mendengarkan, dan terus berlari. Tapi karena gelap, ia menginjak lumpur basah, dan jatuh terpeleset. Ia terpelanting jatuh telentang dengan keempat kaki mencuat ke atas. Tubuhnya meluncur di atas lumpur)

Bingo: [Mengembik dan berteriak kesakitan] Aduh! Adudududududuh!

(Bingo berhenti meluncur setelah tubuhnya terantuk sebatang pohon. Ia linglung sesaat merasakan kepala yang pening)

## SCENE 7

(Bingo melihat Gaga berjalan mendekat. Bingo sangat ketakutan. Ia berusaha bangkit. Namun lumpur yang licin dan kakinya yang sakit membuat usahanya selalu gagal. Akhirnya si gajah sampai di samping Bingo)

Gaga: Kamu tidak apa-apa?

Bingo mengembik ketakutan.

Gaga: suaramu lucu. Aku juga bisa bersuara seperti itu

(Gaga mencoba mengembik. Namun suara yang muncul adalah menerompet. Ia mencoba berkali-kali.)

(Bingo yang kesakitan berhenti mengembik merintih. Ia melongo menatap usaha Gaga.)

(Bingo mengembik terkekeh-kekeh. Ketahutannya berangsur-angsur hilang)

Gaga: Kamu kenapa sendirian di sini?

Bingo: [Ekspresi Bingo berubah dari ceria menjadi sedih] Aku terpisah dari kawananku, dan aku sekarang tersesat.

Mereka terdiam.

Gaga: Bagaimana kalau kau ikut aku saja? Aku tahu persis daerah ini, pasti kawanmu ketemu!

Bingo: Sungguh? Tapi bagaimana caranya? Kakiku terkilir, aku tidak bisa berjalan jauh-jauh.

Gaga: [Tersenyum] Nah, itu mudah!

(Gaga mengulurkan belalainya ke sekeliling tubuh Bingo, yang mendadak kaku karena kaget. Ketika Gaga mulai mengangkat, Bingo tertawa-tawa karena belalai Gaga terasa geli. Gaga meletakkan Bingo di punggungnya.)

(Bingo menatap tanah yang jauh dengan takut-takut.)

Gaga: Di mana terakhir kali kamu melihat kawanmu?

Bingo: [Menunjuk dengan salah satu kaki depan] Seingatku sih sebelah sana....

Narator: Gaga dan Bingo mencari, mencari, dan mencari kawan kambing tersebut. Hingga hujan yang deras itu berhenti, namun tidak kunjung ketemu juga. Gaga akhirnya memutuskan pergi ke sungai untuk minum sebentar. Ketika akan minum air sungai, Gaga melihat belasan kambing merumput di seberang.

Gaga: [Menaikkan belalai untuk membangunkan Bingo] Itu bukannya teman-temanmu?

Bingo: [Membuka mata, lalu membelalak] Teman-teman!

Narator: Kawan Bingo kaget. Tentu saja mereka kaget! Bingo tampaknya sedang terluka parah, dan sekarang di atas punggung seekor gajah. Pastinya....

(Kawan kambing berusaha memasang wajah sangar saat mereka menyadari teman mereka ada di dalam kekuasaan gajah)

Kambing 1: Hei, gajah! Turunkan Bingo sekarang juga!

Kambing 2: Jangan makan teman kami!



Bingo: Sudah, sudah! Dia baik kok. Dia sudah membantuku mencari kalian semua, karena tadi aku tersesat di hutan seberang.

(Gaga meringis takut, tapi ikut mengangguk-angguk. Dia menaikkan belalainya lagi, namun kini ia mengambil Bingo dari punggungnya, dan menurunkan Bingo tepat di pinggir sungai.)

Kambing 3: [Berbisik pada Bingo] Jadi dia beneran tidak mau makan kamu nih?

Gaga: [Tertawa] Aku dengar lho. Kalian salah. Aku tidak memakan hewan lain. Makananku daun dan rumput seperti kalian.

Kambing 1: wah, begitu ya? Berarti selama ini kami salah sangka ... Maafkan kecurigaan kami, Gaga.

Bingo: [Maju ke dekat Gaga] Dan terima kasih ya..... [Berhenti, mengernyit karena bingung]

(Semuanya terdiam, menunggu Bingo melanjutkan kata-katanya.)

Bingo: Oh iya, namamu siapa ya?

Gaga: [Menahan tawa] Aku Gaga.

Bingo: Kalau aku Bingo. Terima kasih ya Gaga atas semuanya.

Kambing 3: [Berbisik lagi pada Bingo] Padahal aku kira gajah itu semuanya jahat lho.

Gaga: Aku masih bisa mendengar lho. Telingaku kan besar dan lebar.

(Semuanya tertawa.)

Narator: Dan akhirnya, Bingo berhasil kembali ke kawanannya atas bantuan Gaga si Gajah. Sejak saat itu, kawan kambing menyadari bahwa gajah adalah hewan yang ramah dan tidak berbahaya. Selama ini mereka sudah salah memahami. Dan

Bingo tidak akan pernah melupakan kebaikan Gaga pada hari itu. Kawan-kambing pun sekarang bersahabat dengan Gaga yang baik hati. **TAMAT.**

Naskah tersebut dituangkan ke dalam film animasi dengan durasi sekitar 30 menit. Dialog-dialog naskah dibuat dengan bahasa yang sederhana agar mudah dimengerti oleh anak-anak usia PAUD, Taman Kanak-Kanak, dan Sekolah Dasar.



## BAB V

### KESIMPULAN

Relief Candi Sojiwan yang berada di Klaten memiliki kekhasan yaitu mayoritas berbentuk binatang. Cerita yang disajikan bersumber dari kitab Pancatantra dan Tantri. Cerita-cerita tersebut sarat dengan nilai moral yang bagus untuk edukasi anak-anak, khususnya pendidikan budi pekerti.

Relief yang berbentuk binatang dan kandungan nilai edukasi merupakan aspek potensial yang dimiliki Candi Sojiwan, yang dapat dikembangkan dalam bentuk seni yang lain, khususnya animasi. Animasi umumnya diperuntukan bagi anak-anak. Untuk itu, dapat dikemukakan bahwa relief Candi Sojiwan sangat potensial untuk dijadikan referensi bagi kreasi animasi. Cerita dan relief dikembangkan menjadi animasi dengan menggunakan pendekatan alih wahana (adaptasi), dimana sebuah cerita dialihwahanakan dari relief batu menjadi animasi.

Desain karakter animasi tokoh Gaga dan Bingo yang bereferensikan dari bentuk gajah dan kambing tampak kekhasannya. Model film animasi berbasis relief cerita binatang di Candi *Sojiwan* bermanfaat untuk menghidupkan kembali relief cerita yang sudah tidak dikenali oleh anak-anak sebagai kearifan lokal budaya bangsa. Dengan mengalihwahanakan relief cerita binatang ke dalam bentuk animasi maka pesan pendidikan budi pekerti diharapkan dapat didesiminasikan kepada generasi muda.

Film animasi berbasis relief binatang di Candi Sojiwan yang terinspirasi dari kisah persahabatan Kambing dan Gajah kemudian dibuat dengan judul baru, yaitu *Gaga dan Bingo*. Film animasi ini diputar di sejumlah Taman Kanak-kanak agar nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya dapat terdesiminasikan kepada masyarakat umum, terutama anak-anak sebagai generasi muda penerus bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmadi, Pramono. 1979. "Beberapa Patokan Perancangan Bangunan Candi: Penelitian melalui Ungkapan Bangunan pada Relief Candi Borobudur" *Pelita Borobudur* Seri C No. 2. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Pelita Pemugaran Candi Borobudur.
- Sumijadi, Atmosudiro. 2006. *Khasanah Sumberdaya Arkeologi Indonesia*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, Pidato Pengukuhan Guru Besar.
- Harpawati, T., Mulyanto, Sunarto. 2008. "Transformasi serat Menak dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak" *Laporan Penelitian*. ISI Surakarta.
- , 2009. "Transformasi Serat Menak dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak" *Laporan Penelitian*. ISI Surakarta.
- Harpawati, T., Santosa, T., Prihartanti, N. 2010 "Perancangan Dongeng Anak Sebagai Media Pengembangan Karakter dan Kepribadian siswa SD" *Laporan Penelitian*. ISI Surakarta.
- , 2010. *Mendongeng Itu Indah*. Surakarta: ISI Press.
- Kusen. 1985. *Kreativitas dan Kemandirian Seniman Jawa dalam Mengolah Pengaruh Budaya Asing: Studi Kasus tentang Gaya Seni Relief di Jawa Abad 9-15 Masehi*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Nusantara (Javanologi).
- Murtidjo, B.A. 1993. *Memelihara Kambing sebagai Ternak Potong dan Perah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Natasasmita. 1980. *Budidaya Ternak Kambing*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Permatasari. T., Kurnianto, E. dan Purbowati, E. 2013. "Hubungan Antara Ukuran-Ukuran Tubuh dengan Bobot Badan pada Kambing Kacang di Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah". *Animal Agriculture Journal*, Vol. 2. No. 1 p. 28 – 34, <https://media.neliti.com/media/publications/187831-ID-hubungan-antara-ukuran-ukuran-tubuh-deng.pdf>
- Soetarno, 2005. *Aneka Candi Kuno di Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Berita dari Balai Besar Taman Nasional Bukit Barisan Selatan. <https://programs.wcs.org/btnbbs/Berita-Terbaru/articleType/ArticleView/articleId/10838/Mengenal-Gajah-sumatera-Elephas-Maximus-sumatranus.aspx>
- Gajah Sumatera, [https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah\\_sumatera/](https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/)

## LAMPIRAN

### A. FOTO KEGIATAN



Gambar 26. Peneliti wawancarai narasumber di lapangan  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)



Gambar 27. Peneliti wawancarai narasumber Prof. Dr. Timbul Haryono (UGM)  
(Foto: Tim Peneliti, 2019)



## B. BIODATA PENELITIAN

### 1. KETUA PENELITIAN

#### A. Identitas Diri

1.	Nama	Dr. Dra. Tatik Harpawati., M.Sn	P
2.	Jabatan Fungsional	Lektor, Penata Tk.I/IIId	
3.	Jabatan Struktural	Ketua Jurusan Pedalangan	
4.	NIP	196411101991032001	
5.	NIDN	0010116412	
6.	Tempat Tanggal Lahir	Sragen, 10 November 1964	
7.	Alamat Rumah	Tanggulsari RT 07/RW18 Kadipiro Banjarsari Solo	
8.	Telpon/Faks/HP	0271 851873/ HP 08179451355	
9.	Alamat Kantor	Ki Hajar Dewantara No. 19, Kerting, Jebres, Surakarta	
10.	Telpon/Faks/	0271 647658 Faks. 0271 646175	
11.	Alamat e-mail	<a href="mailto:tatwati@yahoo.com">tatwati@yahoo.com</a>	
12.	Lulusan yang telah dihasilkan	S1: 16 orang, S2: - orang, S3: - orang	
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Bahasa dan Sastra Pedalangan	
		2. Tradisi Oral (Folklor)	
		3. Bimbingan Tugas Akhir	
		4. Kesusasteraan Jawa	

#### B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	UGM	STSI Surakarta	UGM
Bidang Ilmu	Bahasa dan Sastra Nusantara	Pengkajian Seni Pertunjukan	Pengkajian Seni Pertunjukan
Tahun Masuk-Lulus	1983-1990	2001-2005	2011-2017
Judul Skripsi/thesis	Makna Serat Menak Sarehas	Kajian Stilistika Pertunjukan Wayang Lakon Sawitri Gathukaca Sunging dan Bimasekti Sajian	Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Lakon Sudhamala sebagai Tradisi Ritual Selamatan dalam

		Ki Nartasabda	Kehidupan Masyarakat Jawa
Nama Pembimbing	Dr. I Kuntara Wiryamartana	Prof. Dr. Soetarno, DEA	Promotor: Dr.GR. Lono Simatupang Co Pro: Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Si dan Prof. Dr. H. Soetarno, DEA

### C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir.

No	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah Dana (Rp)
1.	2007	Unsur Karmaphala Dalam Serat Bratayuda Karya Yasadipura I	DIPA ISI Surakarta	5.000.000,-
2.	2008	Transformasi Serat Menak Dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak Tahun I	Dana Hibah Bersaing DP2M DIKTI	45.000.000,-
3.	2009	Transformasi Serat Menak Dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak Tahun II	Dana Hibah Bersaing DP2M DIKTI	45.000.000,-
4.	2009	Perancangan Dongeng Anak Sebagai Media Pengembangan Karakter dan Kepribadian Siswa SD Tahun I	Dana Hibah Bersaing DP2M DIKTI	32.750.000,-
5.	2010	Perancangan Dongeng Anak Sebagai Media Pengembangan Karakter dan Kepribadian siswa SD Tahun II.	Dana Hibah Bersaing DP2M DIKTI	37.250.000,-
6	2012	Perluasan Wilayah Kepariwisata di Desa Sembiran Buleleng Bali sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Masyarakat Tahun I	Dana Hibah MP3EI DP2M DIKTI	162.500.000,-
7	2013	Perluasan Wilayah Kepariwisata di Desa Sembiran Buleleng Bali sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Masyarakat Tahun II	Dana Hibah MP3EI DP2M DIKTI	160.000.000,-

8	2014	Pertunjukan Wayang Kulit Lakon Sudhamala: Struktur dan Garap	Dana Hibah PDD DP2M DIKTI	20.500.000,-
9	2015	Transformasi Serat Menak Dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak	Dana Hibah Buku Teks DP2M DIKTI	22.000.000,-
10	2014	Pembicara Seminar Pertunjukan Wayang Kulit Ruwatan Lakon Sudamala: Struktur dan Garap	Mandiri	

#### **D. Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir**

No	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah Dana (Rp)
1	2007	Pentas Karnaval Hari Jadi Kota Solo	Pemda Surakarta	-
2	2008	Yuri lomba baca geguritan Pemda Karanganyar	Pemda Karanganyar	600.000,-
3	2011	Narasumber Seminar Pendidikan Karakter Melalui Dongeng “Mendongeng untuk Masa Depan”	Program Magister Profesi Psikologi UMS	1.000.000,-
4	2014	Membuat Komik Dongeng Binatang yang Sumber Cerita dari Relief Candi Borobudur berjudul “ Pesona Rusa dan Mimpi Sang Permaisuri”	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah Semarang	3.600.000,-
5	2014	Membuat Komik Dongeng Binatang yang Sumber Cerita dari Relief Candi Borobudur berjudul “ Kelinci yang Dermawan”	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah Semarang	3.600.000,-
5	2018	Penanggungjawab dalam pentas wayang kerjasama dengan Pemda Pali Sumatra Selatan	Pemda Pali Sumatra Selatan	49.000.000,-

**E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 tahun Terakhir**

No	Tahun	Judul	Volume	Nama Jurnal
1	2006	Analisis Struktural Sumantri Ngenger	Vol. 5	HUMANIORA Unes Semarang
2	2006	Purwakanthi dalam Pertunjukan Wayang	Vol. IV No. 1 Juli 2007	LAKON Pedalangan ISI Srkt
3	2007	Karmaphala dalam Bharatayuda karya Yasadipura I	VOL. IV. No.2 Des 2007	LAKON Pedalangan ISI Srkt
4	2009	Transformasi Serat Menak dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak	VOL 7 No. 1 Juli 2009	GELAR ISI Surakarta
5	2009	Mendidik Tanpa Menggurui melalui Dongeng Anak	VOL. 7 No. 2 Des 2009	GELAR ISI Surakarta
6	2012	Bahasa Ungkapan dalam Pertunjukan Wayang Kulit sebagai Cermin Pandangan Hidup	Vol. 10 No. 1 Juli 2012	GELAR ISI Surakarta
6	2012	Perluasan Wilayah Kepariwisata di Desa Sembiran Buleleng Bali sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Masyarakat	Vol.10 No. 2 Des 2012	GELAR ISI Surakarta
7	2013	<i>Sacred Arts as Part of Ritual Tradition at Sembiran Village</i>	Vol 28 No. 3 Des 2013	MUDRA ISI Denpasar
8	2014	Keterpaduan Struktur Dramatik Pertunjukan Wayang Kulit Lakon Sudhamala	Vol.12 No. 1 Juli 2014	GELAR ISI Surakarta
9	2015	keselarasan Lagu dengan Fungsi Pocapan dalam Pertunjukan Wayang lakon Sudhamala	Volume 16 No. 3 Desember 2015	RESITAL ISI Yogyakarta
10	2017	Pergeseran Fungsi Ritual Ruwatan Lakon Sudhamala dalam Kehidupan Masyarakat Modern	Vol. 18 no. 2 Agustus 2017	PATRAWIDYA BPNB Yogyakarta



**F. Pengalaman Penulisan Buku Dalam 5 tahun Terakhir**

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Mendongeng Itu Indah	2010	100	ISI Press
2.	Dakwah Islam dalam Wayang Sadat	2011	140	ISI Press
3	Pertunjukan Wayang dalam Menjawab Tantangan Zaman	2018	15 hlm (Prosiding)	Depdikbud Surabaya
4	Tradisi Wisata Desa Sembiran	2018	120	ISI Press

**G. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Dosen Teladan III	ISI Surakarta	2007
2.	Dosen Teladan II	ISI Surakarta	2009

**H. Pengalaman Pengelolaan Jurnal**

No	Tahun	JUDUL
1.	2005-2019	Ketua Redaksi Jurnal “LAKON” Jurusan Pedalangan ISI Surakarta
2.	2009-2013	Anggota Redaksi Jurnal “GELAR” ISI Surakarta
3	2009-2019	Anggota Redaksi Jurnal “DEWARUCI” Pascasarjana ISI Surakarta
4	2009 dan	Ketua Redaksi Jurnal “ABDI SENI” LPPMPP ISI Surakarta

	2015- 2018	
--	---------------	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Penelitian Terapan ISI Surakarta.

Surakarta, Oktober 2019

Ketua Peneliti

(Tatik Harpawati)



## 2. Anggota Peneliti

### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ranang Agung Sugihartono, S.Pd, M.Sn		
2.	Jenis Kelamin	L/P		
3.	Pangkat/Jabatan Fungsional	Pembina, IV/a / Lektor Kepala		
4.	NIP/NIK/Identitas lainnya	19711110 200312 1 001		
5.	NIDN	0010117110		
6.	ID Sinta	6088447		
7.	h-Index	3		
8.	Tempat dan Tanggal Lahir	Blitar, 10 Nopember 1971		
9.	E-mail	ranang@isi-ska.ac.id		
10.	Nomor Telepon/HP	081 377 350 399		
11.	Alamat Kantor	Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Surakarta 57126		
12.	Nomor Telepon/Faks	0271-647658 / 0271-646175		
13.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 18 orang	S-2 = 0	S-3 = 0
14.	Mata Kuliah	Animasi Digital		
		Wawasan Budaya Nusantara		
		Penyuntingan Digital		

### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP MALANG	ITB BANDUNG	
Bidang Ilmu	SENIRUPA	SENIRUPA MURNI	
Tahun Masuk-Lulus	1990-1995	1995-1999	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengaruh Film Kartun Vicky The Viking Terhadap Gambar Anak SD se-Kodya Malang	Kajian Rupa Topeng Malang di Beberapa Museum Indonesia dan Beberapa Grup Kesenian Wayang Topeng Malang di Kab. Malang	
Nama Pembimbing/Promotor	Dra. Ida Siti Herawati	Prof. Drs. Imam Buchori Zaenuddin.	

### C. Pengalaman Penelitian

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2019	Karakter Animasi Terio-Antropomorpik	Penelitian Pascasarjana	Rp.60.000.000

		Bersumber Patung dan Relief Garuda sebagai Model Pengembangan Animasi	(PPS) Penelitian Disertasi Doktor (PDD)	
2	2016	Teknik Transisi Videografi Berbasis Gerakan Wayang Kulit	Fundamental DP2M Dikti	Rp.50.000.000
3	2015	Penelitian Prioritas Nasional Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia 2011-2025 (PENPRINAS MP3EI 2011-2025), Tahun ke-3, <i>peneliti anggota</i>	MP3EI - Dikti	Rp.170.500.000
4	2014	Penelitian Prioritas Nasional Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia 2011-2025 (PENPRINAS MP3EI 2011-2025), Tahun ke-2, <i>peneliti anggota</i>	MP3EI - Dikti	Rp.162.500.000
5	2013	Penelitian Prioritas Nasional Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia 2011-2025 (PENPRINAS MP3EI 2011-2025), Tahun ke-1, <i>peneliti anggota</i>	MP3EI - Dikti	Rp.166.500.000
6	2012	Studi Karakter Relief/Patung Antropomorfik pada Percandian Indonesia	DIPA	Rp.30.000.000,-
7	2010	Hibah Kompetisi Penciptaan Animasi Kartun 2D Digital Berbasis Seni Pertunjukan Tradisi	DIPA	Rp.30.000.000,-
8	2010	Pengembangan Media Ajar Bahasa Jawa Berbasis Multimedia Interaktif	DIPA	Rp.10.000.000,-

*Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya*

#### **D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat**

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2019	Bina Kreasi Wayang Beber “Babad Majapahit” untuk Ikon Baru Wisata	DP2M Dikti	Rp.46.300.000,-

		Budaya di Jombang		
2	2015	Produksi Program <i>Talkshow</i> Seni Tradisi dengan Teknik Multikamera bagi Siswa SMKN 3 Batu Jawa Timur	DP2M Dikti	Rp.50.000.000,-
3	2012	Ipteks bagi Masyarakat (IbM) Batik Khas Mojokerto	DP2M Dikti	Rp.50.000.000,-
4	2013	Pelatihan Pembuatan Suvenir Khas Sangiran dengan Teknik Cetak <i>Fiber Glass</i>	Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran	Rp.10.000.000,-
5	2011	Workshop Film Pendek bagi Siswa SMAN 1 Pacet Kabupaten Mojokerto Jawa Timur	DIPA	Rp.5.000.000,-

\* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Therianthropic Character in Garuda Statue and Relief ( <i>Ketua</i> )	IJRTE Journal Volume-8 Issue-1C2 July 15, 2019 terindeks Scopus	E-ISSN: 2277-3878 <a href="https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i1C2/A11130581C219.pdf">https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i1C2/A11130581C219.pdf</a>
2	The Concept of Form in The Therianthropic Embodiment of Garuda Sculpture and Relief in Sukuh Temple ( <i>Ketua</i> )	Proceedings of the 5 <sup>th</sup> Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018) terindeks Thomson & Reuters	Advances in Social Science, Education and Humanities Research ISBN : 978-94-6252-748-5  <a href="https://www.atlantispress.com/proceedings/bcm-18/125910963">https://www.atlantispress.com/proceedings/bcm-18/125910963</a>
3	Developing of Indonesian Animation Based on Local Culture, ( <i>Mandiri</i> )	Proceedings of the 4th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017 (4th BCM 2017) terindeks Thomson & Reuters; CPCI; CNKI; Google Scholar	Advances in Social Science, Education and Humanities Research ISBN.978-94-6252-478-1 ISSN. 2352-5428 <a href="https://doi.org/10.2991/bcm-17.2018.30">https://doi.org/10.2991/bcm-17.2018.30</a> <a href="https://www.atlantispress.com/proceedings/bcm-17.2018.30">https://www.atlantispress.com/proceedings/bcm-</a>



			17/25892185
4	Moving Video Camera Base on Expression Dancer Move and Kinesphere, ( <i>Anggota</i> )	Proceedings of the 4th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017 (4th BCM 2017) terindeks Thomson & Reuters; CPCI; CNKI; Google Scholar	Advances in Social Science, Education and Humanities Research ISBN.978-94-6252-478-1 ISSN. 2352-5428  <a href="https://doi.org/10.2991/bcm-17.2018.41">https://doi.org/10.2991/bcm-17.2018.41</a> <a href="https://www.atlantispress.com/proceedings/bcm-17/25892196">https://www.atlantispress.com/proceedings/bcm-17/25892196</a>
5	Transitions of Videography in Shadow Puppetry, ( <i>Ketua</i> )	Journal of Arts and Design Studies (IISTE) <i>(jurnal internasional terindeks)</i>	Vol 48 (2016), ISSN (Paper) 2224-610X, ISSN (Online) 2225-0603  <a href="https://www.iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/33860">https://www.iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/33860</a>
6	Hare as a Motif of Batik in Mojokerto, ( <i>Anggota</i> )	Journal of Arts and Design Studies (IISTE) <i>(jurnal internasional terindeks)</i>	Vol 37 (2015) ISSN (Paper) 2224-610X, ISSN (Online) 2225-0603  <a href="https://www.iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/26864">https://www.iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/26864</a>
7	Creation The Batik Motif of Mojokerto Style Based on The Majapahit's Temple Reliefs as Local Wisdom, ( <i>Anggota</i> )	Journal of Arts and Design Studies (IISTE) <i>(jurnal internasional terindeks)</i>	Vol 17 (2014), ISSN (Paper) 2224-610X, ISSN (Online) 2225-0603  <a href="https://www.iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/10812">https://www.iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/10812</a>
8	Teknik <i>Editing</i> pada Film <i>Rectoverso</i> dalam Mewujudkan Cerita	Jurnal Capture ISI Surakarta	Vo.6 No.2, Juli 2015  ISSN Cetak 2086-308X ISSN Online 2338-428X
9	Kostum alam Membangun	Jurnal Capture ISI	Vo.6 No.1, Desember 2014

	Karakter Tokoh pada Film Soekarno	Surakarta	ISSN Cetak 2086-308X ISSN Online 2338-428X
10	Antropomorfisme dalam Kesenian Indonesia	Jurnal Capture ISI Surakarta	Vo.3 No.1, Juli 2011 ISSN Cetak 2086-308X ISSN Online 2338-428X

#### F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional TJI 2019 "Kebudayaan, Ideologi, Revitalisasi, dan Digitalisasi Seni Pertunjukan Jawa dalam Gawai"	Karakterisasi Wayang Beber Babad Majapahit	Unika Soegijapranata 28 Juni 2019
2	The 5 <sup>th</sup> Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017	Therianthropic Character in Garuda Statue and Relief	Telkom University
3	The 4 <sup>th</sup> Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017	Developing of Indonesian Animation Based on Local Culture	Telkom University 9 Oktober 2017
4	Seminar dan Pameran Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat bertajuk Seni, Teknologi, dan Masyarakat	Transisi Videografis dalam Wayang Kulit	ISI Surakarta, 24 Nopember 2016
5	Seminar Nasional dengan tema "Bahasa, Sastra, dan Seni di Era Industri Kreatif"	PROSPEK (Promoting Sustainable Consumption and Production Rotan melalui Finishing Pewarnaan Alami)	Fakultas Sastra (FS) Univ. Negeri Malang, 14 Nopember 2015
6	Seminar Pembelajaran Seni untuk Guru Seni Budaya MGMP di Kabupaten Pacitan	ITC dan Pembelajaran Seni	SMAN 1 Pacitan, 2013
7	Lokakarya Pembelajaran E-	E-Learning Berbasis Blog bagi	ISI Surakarta, 2010

	Learning	Dosen ISI Surakarta	
--	----------	---------------------	--

### G. Karya Buku

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah halaman	Penerbit
1	Wayang Beber Babad Majapahit Lakon Jayakatong Mbalela	2019	35	Penerbit ISI Press ISBN 978-602-5573-47-7
2	TRANSISI: Relief, Wayang, dan Animasi	2017	76	Penerbit ISI Press ISBN 979-602-5573-12-5
3	Metodologi Penelitian Artistik, <i>Anggota</i>	2015	102	Penerbit ISI Press ISBN 978-602-73270-3-0
4	Kreasi Motif Batik Khas Mojokerto	2013	45	Penerbit ISI Press ISBN 978 602 8755 80 1
5	Mencintai Batik, Yuk!	2009	40	Ditjen MPDM, DEPDIKNAS Jakarta
6	Animasi Kartun, Dari Analog Sampai Digital	2010	250	Penerbit Indeks Jakarta ISBN (10) 979-062-149-3
7	Teknik Foto Virtual Reality 360°: Panduan Praktis dengan PanoWorx	2007	106	Graha Ilmu, Yogyakarta, ISBN 978-979-756-225-0

### H. Perolehan HKI

No.	Judul/Tema HKI / No Pengajuan	Tahun	Jenis	No Registrasi
1	Buku Wayang Beber Babad Majapahit Lakon “Jayakatong Mbalela” (EC00201951969)	2019	Hak Cipta	
2	Desain Karakter Surti (EC00201856137)	2018	Hak Cipta	000126127
3	Desain Karakter Panjul (EC00201856140)	2018	Hak Cipta	000126269
4	Desain Karakter Imas	2017	Hak Cipta	05974000151284
5	Seni Motif “Hare Tarung” ( C00201700221 )	2017	Hak Cipta	085505
6	Seni Motif “Hare” ( C00201700223 )	2017	Hak Cipta	085507
7	Seni Motif “Lawangan” ( C00201700222 )	2017	Hak Cipta	085506
8	Seni Motif “Gapuran” ( C00201700224 )	2017	Hak Cipta	085508

### I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya

No.	Judul/Tema/Jenis rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	Penyusunan Rencana Induk Pengembangan (RENIP) ISI Surakarta Tahun 2060 ( <i>Ketua</i> )	2019	ISI Surakarta	
2	Penyusunan Renstra ISI Surakarta 2020-2024 ( <i>Ketua</i> )	2019	ISI Surakarta	
3	Penyusunan Laporan Rektor Tahun 2019 ( <i>Ketua</i> )	2019	ISI Surakarta	
4	Perumusan Rencana Aksi Pelestarian Keris Indonesia	2016	ISI Surakarta & Dirjen Kebudayaan Kemdikbud RI	
5	Perumusan RENSTRA ISI Surakarta 2015-2019	2014	ISI Surakarta	
6	Perumusan RENSTRA ISI Surakarta 2012-2014	2012	ISI Surakarta	
7	Pendirian Institut Seni dan Budaya (ISBI) Sulawesi Selatan	2012-2016	ISI Surakarta	
8	Penyusunan proposal hibah pendirian Kantor Urusan Internasional (KUI) ISI Surakarta	2011	ISI Surakarta	

### J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Piagam Tanda Kehormatan Satyalancana Karya Satya X Tahun	Presiden Republik Indonesia	2015
2	Juara III Sayembara Nasional Penulisan Naskah Bacaan	Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, DEPDIKNAS	2009
3	Juara I Sayembara Penulisan Naskah Buku Pengayaan Keterampilan Tahun 2008, judul buku “Berkreasi Suvenir Wayang”	Pusat Perbukuan, DEPDIKNAS	2008
4	Juara I Sayembara Penulisan Naskah Buku Pengayaan Keterampilan Tahun 2007, judul buku “Panduan Praktis Batik Tulis”	Pusat Perbukuan, DEPDIKNAS	2007

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan proposal.

Surakarta, Oktober 2019  
Anggota Peneliti

Ranang A. Sugihartono, S.Pd, M.Sn.  
NIP. 197111102003121001

